

 XBOX 360®



[PROTOTYPE[®]2]

RADICAL[®]
ENTERTAINMENT

ACTIVISION[®]



OSTRZEŻENIE Przed rozpoczęciem gry należy przeczytać instrukcję obsługi konsoli Xbox 360® i akcesoriów i zapoznać się z informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa i zdrowia. Instrukcje należy zachować na przyszłość. Instrukcje są również dostępne pod adresem www.xbox.com/support.

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie sennaści lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

SPIS TREŚCI

| | |
|-------------------|---|
| Xbox LIVE | 2 |
| STEROWANIE | 3 |
| EKRAN GRY | 4 |
| MAPA | 6 |
| ROZGRYWKA | 7 |
| SWOBODNA WĘDRÓWKA | 7 |
| POMOC TECHNICZNA | 8 |
| UMOWA LICENCYJNA | 9 |

Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej www.PrototypeGame.com. Najnowsze informacje udostępniane przez dewelopera gry, firmę Radical, są dostępne pod adresem www.Facebook.com/Prototype.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® umożliwia dostęp do większej liczby gier, lepszej rozrywki i zabawy. Więcej informacji można znaleźć pod adresem www.xbox.com/live.

POŁĄCZENIE

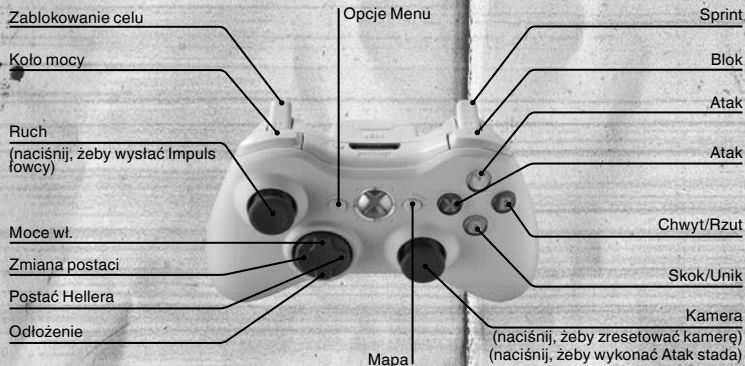
Aby korzystać z usługi Xbox LIVE, należy podłączyć konsolę Xbox 360 do sieci obsługującej szybkie połączenie internetowe i zarejestrować się w tej usłudze.

Więcej informacji na temat połączenia i dostępności usługi Xbox LIVE w danym regionie można znaleźć na stronie internetowej pod adresem www.xbox.com/live/countries.

USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO

Łatwe i elastyczne narzędzie pozwala rodzicom i opiekunom decydować na podstawie oceny zawartości, do jakich gier mają dostęp młodszy gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zdecyduj, z kim i w jaki sposób kontaktują się przez Internet członkowie rodziny za pośrednictwem usługi Xbox LIVE, i ogranicz czas spędzany na graniu. Więcej informacji można uzyskać pod adresem www.xbox.com/familysettings.

STEROWANIE



DODATKOWE STEROWANIE

POŻERANIE: naciśnij **B** żeby pochwylić cel, a następnie **Y** aby go pożreć. Dzięki pożeraniu odzyskujesz utracone zdrowie, zyskujesz masę oraz możliwość zmiany formy.

SZYBOWANIE: znajdując się w powietrzu, przytrzymaj **W** żeby zacząć szybować. Przytrzymaj **W** znajdując się na ziemi, aby przeskakiwać nad przeszkodami i wbiegać na ściany.

CELOWANIE: przytrzymaj **W** żeby zablokować celownik na wybranym przeciwniku. Za pomocą prawego drążka możesz zmieniać cele. Celownik zostanie umieszczony na następnym, najbliższym przeciwniku, który znajduje się w kierunku, w jakim został przesunięty prawy drążek.

ATAKI SPECJALNE: możesz wzmocnić siłę ataku, przytrzymując **X** lub **Y**. Użyj Dewastatora, przytrzymując **B** i **Y**. Skorzystaj z umiejętności Przywódca stada, przytrzymując **X** i **A**.

POLOWANIE: korzystając z tej umiejętności możesz odnajdywać kluczowe cele. Naciśnij **W** żeby wysłać puls łowcy, działający niczym sonar. Fala dźwiękowa odbije się od celu, który zawsze będzie źródłem impulsu zwrotnego.



ZAPISYWANIE: stan gry *Prototype*®2 jest zapisywany automatycznie. Nie wyłączaj konsoli, kiedy pojawi się ten symbol.

EKRAN GRY



1. **WSKAŹNIK ZDROWIA:** przedstawia aktualny poziom zdrowia twojej postaci.
2. **WSKAŹNIK MASY:** przedstawia aktualny poziom masy twojej postaci.
3. **AKTUALNE MOCE:** w tym miejscu są widoczne przypisane moce. Naciśnij **LB** żeby wyświetlić koło mocy i wybrać inne (↑ możesz również nacisnąć kierunek góra na padzie kierunkowym, żeby użyć bieżąco wybranej mocy).
4. **IKONA CELU MISJI:** pokazuje położenie aktualnego celu misji.
5. **MINIMAPA:** za jej pomocą możesz sprawdzić swoje bieżące położenie, jak również znajdujące się w pobliżu cele, przeciwników i znaczniki misji.
6. **EKRAN ZMIANY POSTACI:** składa się ze wskaźnika oraz ikony zmiany postaci:

WSKAŹNIK: informuje cię, czy jesteś obserwowany przez żołnierzy i może przyjąć następujący wygląd:

Forma zamknięta: nie widzą cię żadni żołnierze.

Żółty: żołnierze cię widzą, jednak nie znają twojej prawdziwej tożsamości.

Czerwony: żołnierze rozpoznali cię i traktują jako zagrożenie, które należy zaatakować.

Uwaga: jeśli kolor wskaźnika jest żółty lub czerwony, to ikony widzących cię żołnierzy, wyświetlone na minimapie będą oznaczone odpowiednimi kolorami.

IKONA ZMIANY POSTACI: może przyjąć jeden z trzech stanów:

Szary: twoja obecna postać nie budzi podejrzeń. Żołnierze nie będą cię atakować, jeśli nie podejmiesz działań, mogących zdradzić twoją prawdziwą tożsamość.

Czerwony: twoja postać wzbudziła podejrzenia i każdy przeciwnik będzie cię atakować.

Aktywny: ikona pełni również funkcję dodatkowego wskaźnika. Jeżeli obserwują cię żołnierze, to ten wskaźnik zmienia kolor na żółty. Jeśli skorzystasz ze swoich nadludzkich umiejętności, to wskaźnik zacznie się wypełniać kolorem żółtym. Kiedy wskaźnik będzie w całości żółty, to ikona zmieni kolor na czerwony. Będzie to oznaczało, że twoja prawdziwa tożsamość została rozpoznana i staniesz się celem ataków. Kiedy ukryjesz się przed żołnierzami, ikona powoli zacznie zmieniać kolor z powrotem na szary.

Kiedy Heller pożre przeciwnika, to w lewym górnym rogu minimapy pojawi się ikona dostępnej postaci. Dostępne są trzy kategorie ikony zmiany postaci:

Heller: pierwotna postać Hellera.

Cywil: postać ostatnio pożartego mieszkańca NJZ.

Żołnierz: postać ostatnio pożartego żołnierza. Dzięki postaciom żołnierzy możesz korzystać z mostów powietrznych, terminali // BLACKNET oraz swobodnie przemieszczać się pomiędzy obszarami z ograniczonym dostępem.

ZMIANA: informacja o zmianie pojawia się pomiędzy dwoma ikonami zmiany postaci, kiedy nieprzyjaciel jest zaalarmowany twoją obecnością, ale cię nie widzi.

MAPA

MAPA: na mapie znaczone są ważne punkty:

MISJA: dostępne są ikony misji do podjęcia oraz ikony celów misji.

RADNET: Heller może wziąć udział w następujących wydarzeniach RADNET:



Straty uboczne



Odzyskanie



Śmigłowiec





Spopielanie



Rozróżba

MOST POWIETRZNY: udaj się do  żeby odwiedzić inne strefy Nowego Jorku Zero.

TERMINALE //BLACKNET: udaj się do  żeby skorzystać z //BLACKNET.

LEGENDA: naciśnij  żeby wyświetlić legendę mapy.

PRZEDMIOTY KOLEKCJONERSKIE: wyświetlenie położenia gniazd, czarnych skrzynek i oddziałów specjalnych.

//BLACKNET: lista zaliczonych operacji //BLACKNET oraz zdobytych nagród.

HELLER: informacje o postaci Jamesa Hellera:

EWOLUCJA: Heller ewoluuje, wykonując kolejne misje i cele. Możesz wybrać ścieżkę ewolucji i rozwinąć odpowiednie umiejętności związane z ruchem, zdrowiem, regeneracją, zmianą postaci, masą oraz anihilatorami.

MOCE: odblokuj i ulepszaj kolejne moce wirusowe, podróżując po Nowym Jorku Zero.

UMIEJĘTNOŚCI: odblokuj i ulepszaj kolejne umiejętności, pożerając oznaczone cele, znajdujące się na obszarze Nowego Jorku Zero. Umiejętności wzmacniają moce Hellera i pozwalają na odblokowania nowych możliwości ich używania.

MUTACJE: odblokuj i korzystaj z mutacji, zmieniając postać Hellera. Dostępne są mutacje ofensywne, defensywne, wpływające na ruch, polowanie i moce.

RADNET: tutaj możesz sprawdzać nowe informacje związane z RADNET, w tym również miejsce, jakie zajmujesz na listach rankingowych.

ROZGRYWKA

NAWIGACJA: tekst widoczny na dole ekranu zawiera informacje o bieżącym celu misji. Odpowiednia ikona wskazuje położenie celu.

MINIMAPA: wszystkie ważne cele, jakie znajdują się w pobliżu twojej postaci, są widoczne na minimapie. Potencjalni przeciwnicy są oznaczani za pomocą małych ikon. Kolor ikony zależy od nastawienia danej postaci.

Biały: przeciwnik nie rozpoznał twojej prawdziwej tożsamości.

Żółty: przeciwnik ma podejrzenia, co do twojej tożsamości i podejmowanych przez ciebie działań.

Czerwony: żołnierze traktują cię jako zagrożenie i będą atakować..

KOŁO MOCY: korzystając z koła mocy możesz przypisać dwie moce do przycisków kontrolera. Przytrzymaj **LB** żeby wyświetlić koło mocy. Wybierz odpowiednią moc za pomocą lewego drążka, a następnie naciśnij **X** lub **Y** żeby przypisać moc do jednego z tych przycisków.

BROŃ: Heller może korzystać z dowolnej broni, którą znajdzie. Naciśnij **B** żeby podnieść broń i **X** aby z niej strzelić.

NOWA GRA+: po ukończeniu gry pojawi się tryb Nowa Gra+, umożliwiający ponowne rozegranie całej gry z zachowaniem zdobytych mocy i umiejętności.

SWOBODNA WĘDRÓWKA

TERMINALE //BLACKNET: //BLACKNET to zabezpieczona sieć Blackwatch. Heller może odblokować dodatkowe misje, jeśli przyjmie postać naukowca Genteku lub żołnierza. Wystarczy zbliżyć się w takiej postaci do terminalu i nacisnąć **B**. W nagrodę za ukończenie tych misji są odblokowywane cenne ulepszenia.

PRZEDMIOTY KOLEKCJONERSKIE:

Gniazda: podziemne kryjówki zainfekowanych, w których można znaleźć wiele nagród i ulepszeń.

Czarne skrzynki: żołnierze Blackwatch noszą ze sobą rejestratory dźwięku. Przeszukaj ich zwłoki, żeby poznać dodatkowe informacje o Blackwatch i Genteku.

Oddziały specjalne: jednostki specjalne składające się z żołnierzy Blackwatch i naukowców Genteku.

POMOC TECHNICZNA LICOMP EMPIK MULTIMEDIA

Prosimy o dokładne przeczytanie instrukcji użytkownika, przed kontaktowaniem się z pomocą techniczną LEM.

Jeżeli dysponujesz dostępem do internetu, zapoznaj się proszę z bazą problemów dostępną pod tym adresem:

<http://www.lem.com.pl/>

Prosimy również o przygotowanie zestawu informacji niezbędnego do znalezienia rozwiązania

Twojego problemu:

1. Tytuł gry i numer wersji
2. Opis problemu i treść komunikatu o błędzie (jeżeli takowy nastąpił)
3. Model konsoli i wersja Firmware

UWAGA: Prosimy nie kontaktować się z działem pomocy technicznej w sprawach jak grać lub innych porad dotyczących przejścia gry.

Pomoc techniczna Licomp EMPIK Multimedia:

ul. Obornicka 11 02-948 Warszawa

tel. / fax. (22) 651 73 24...26

pon. - pt. 10.00 – 17.00

<http://www.lem.com.pl>

pomoc@lem.com.pl

UMOWA LICENCYJNA

WAŻNE - PRZECZYTAJ UWAŻNIE: KORZYSTANIE Z TEGO PROGRAMU OPARTE JEST O UMOWĘ LICENCYJNĄ, KTÓREJ WARUNKI PRZEDSTAWIONO PONIŻEJ. OKREŚLENIE "PROGRAM" ZAWIERA W SOBIE CAŁOŚĆ OPROGRAMOWANIA, WSZELKIE INNE MEDIA, CZĘŚCI Drukowane i ELEKTRONICZNA DOKUMENTACJĘ I WSZYSTKIE ICH KOPIE. OTWIERAJĄC OPAKOWANIE GRY, INSTALUJĄC I UŻYWAJĄC PROGRAMU ZGADZASZ SIĘ NA WARUNKI NINIEJSZEJ LICENCJI.

OGRA NICZENIA: Zgodnie z warunkami opisanymi poniżej. Activision udziela niewyłącznego, nie przekazywalnego prawa do instalacji i użytkowania niniejszego programu wyłącznie do użytku osobistego. Wszelkie nie nadane w tej umowie stanowią własność Activision i jej licencjodawców. Ten program jest licencjonowany, a nie sprzedany. Twoja licencja nie daje żadnych praw własnościowych do programu.

WARUNKI LICENCJI

NIE WOLNO CI:

- Wykorzystywać komercyjnie Programu lub jakichkolwiek jego części, również w kafejkach internetowych, centrach rozrywki komputerowej lub innych tego typu miejscach. Activision może zaoferować specjalną licencję umożliwiającą komercyjne korzystanie z Programu.
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu na więcej niż jednym komputerze w tym samym czasie.
- Kopiowania programu lub innych jego elementów.
- Kopiować Programu na dysk twardy komputera lub inne urządzenie. Program należy uruchamiać z dostarczonej płyty DVD-ROM (Program może, w celu zwiększenia wydajności, skopiować część swoich plików na dysk twardy).
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu wielu użytkownikom za pośrednictwem sieci komputerowej.
- Sprzedawać, wynajmować, leasingować, dystrybuować lub w inny sposób przekazywać Programu, bez uprzedniej, pisemnej zgody ze strony Activision.
- Poddawać programu lub jego części procesowi 'reverse engineeringu', dekompilacji, i innym tego typu podobnym.
- Usuwać, wyłączać lub zmieniać jakichkolwiek informacji wewnątrz Programu.
- Eksportować lub Re-eksportować programu, kopii lub adaptacji sprzecznie z jakimikolwiek stosującymi się prawami USA.

ZEZWOLENIE NA INSTALACJĘ. Jeżeli pobierasz ten program od autoryzowanego dystrybutora elektronicznej wersji programu, możesz zainstalować program na twardego dysku swojego komputera.

PRAWA WŁASNOŚCI. Wszystkie prawa własności, własności intelektualnej zawarte w programie (uwzględniając, ale nie ograniczając się do wszelkich poprawek oraz aktualizacji) i wszystkich jego kopiach (między innymi: kod gry, tematy, obiekty, postaci, imiona postaci, historia, dialogi, specjalne zwroty, lokacje, grafiki koncepcyjne, animacje,

dźwięki, kompozycje muzyczne, efekty audio-wizualne, metody działania, prawa moralne i cała dodatkowa dokumentacja oraz „aplety” zawarte w niniejszym programie) są własnością firmy Activision, spółek Activision oraz licencjodawców Activision.

Niniejszy Program jest chroniony przepisami prawa obowiązującymi na terenie Stanów Zjednoczonych Ameryki, postanowieniami i umowami międzynarodowymi oraz innymi przepisami prawnymi. Niniejszy Program zawiera w sobie materiał licencjonowany i licencjodawcy Activision mogą chronić swoje prawa, w przypadku naruszenia warunków tej niniejszej umowy licencyjnej.

PROGRAMY UŻYTKOWE. Niniejszy Program może zawierać programy pozwalające na projektowanie, programowanie i przetwarzanie, narzędzia, dodatki oraz inne materiały (w dalszej części określane jako „Programy Użytkowe”) pozwalające na tworzenie nowych poziomów oraz innych materiałów związanych z grą, które mogą być wykorzystywane przez użytkownika razem z niniejszym Programem (w dalszej części określane jako „Nowe Materiały”). Korzystanie z Programów Użytkowych wiąże się z następującymi ograniczeniami wynikającymi z licencji:

- Wyrażasz zgodę, stanowiącą warunek niezbędny do korzystania z Programów Użytkowych, że nie będziesz używać, jak również nie pozwolisz na użytkowanie osobom trzecim, Programów Użytkowych i stworzonych przez siebie Nowych Materiałów w celach komercyjnych, między innymi nie będziesz ich sprzedawać, wypożyczać, leasingować, udzielać licencji, dystrybuować lub przenosić prawa do Nowych Materiałów. Ograniczenie to ma zastosowanie zarówno do Nowych Materiałów stworzonych przez siebie jako odrębne produkty lub połączonych z materiałami stworzonymi przez inne osoby. Ograniczenie dotyczy wszystkich dostępnych kanałów dystrybucji, między innymi sprzedaży bezpośredniej lub sprzedaży poprzez Internet. Ponadto wyrażasz zgodę na nie przyjmowanie lub zachęcanie do składania propozycji lub ofert związanych z tworzeniem Nowych Materiałów w celach komercyjnych. Wyrażasz zgodę na pisemne informowanie firmy Activision o wszelkich wyżej wymienionych propozycjach lub ofertach.
- Jeżeli postanowisz udostępnić stworzone przez siebie Nowe Materiały innym graczom, to zrobisz to bez pobierania jakichkolwiek opłat.
- Nowe Materiały nie mogą zmieniać żadnych plików COM, EXE oraz DLL, jak również innych plików wykonywalnych.
- Nowe Materiały mogą być tworzone, jeżeli będą wykorzystywane wyłącznie w połączeniu z wersją detaliczną Programu. Zabrania się tworzenia Nowych Materiałów jako odrębnych produktów.
- Nowe Materiały nie mogą zawierać jakichkolwiek materiałów nielegalnych, skandalizujących, zakazanych, zniesławiających, szkalujących lub w inny sposób niewłaściwych mogących naruszać prawa własnościowe lub prawa do upublicznienia osób trzecich, jak również naruszających prawa autorskie, znaki handlowe lub jakiegokolwiek inne prawa osób trzecich.
- Wszystkie Nowe Materiały muszą zawierać następujące elementy, które będą widoczne: (a) imię i nazwisko oraz adres poczty elektronicznej twórcy Nowych Materiałów oraz informację (b) „NINIEJSZY MATERIAŁ NIE ZOSTAŁ WYPRODUKOWANY I NIE JEST WSPIERANY PRZEZ FIRMĘ ACTIVISION I/LUB JEJ LICENCJONODAWCÓW.”
- Użytkownicy tworzący Nowe Materiały prześlą firmie Activision i/lub jej licencjonodawcom nieodwołalne i wieczne prawo do wykorzystywania Nowych Materiałów na zasadzie materiałów pochodnych (zgodnie z przepisami

amerykańskiego prawa autorskiego) w jakikolwiek sposób, a w szczególności do promowania i reklamowania Programu.

ROZWIĄZANIE UMOWY: niniejsza umowa ulega automatycznemu rozwiązaniu, jeżeli nie będziesz stosować się do jej warunków. W takim przypadku zobowiązany jesteś zniszczyć wszystkie kopie Programu i inne jego elementy.

Ponieważ Activision może ponieść niepowetowane straty jeżeli warunki niniejszej umowy nie będą przestrzegane, wyrażasz zgodę aby Activision miało prawo do odszkodowań w związku ze złamaniem warunków niniejszej umowy. Poza tymi odszkodowaniami, Activision może mieć inne prawa wynikające z innych przepisów.

Zgadzasz się nie dochodzić odszkodowania od Activision, jej partnerów, firm powiązanych, licencjodawców, pracowników, zarządu za straty wynikające z faktu korzystania przez Ciebie z Programu.

INNE : Ta umowa stanowi kompletne porozumienie pomiędzy stronami na temat licencji na użytkowanie Programu. Wszelkie zmiany wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności. Jeżeli któryś z warunków umowy nie może być dotrzymany z jakiegokolwiek powodu, takie warunki powinny zostać zmienione jedynie w celu dalszego utrzymania niniejszej umowy w mocy i prawa Activision nie będą naruszone.

Jeżeli masz jakieś pytania dotyczące umowy licencyjnej, skontaktuj się proszę z lokalnym dystrybutorem gry.

© 2012 Activision Publishing, Inc. Prototype i Activision są zastrzeżonymi znakami handlowymi Activision Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Activision nie gwarantuje dostępności rozgrywki sieciowej lub funkcjonalności związanej między innymi z dostępem lub wsparciem dla RADNET zapewnianej przez określonego producenta konsoli. Ponadto, Activision zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian, a także zaprzestania świadczenia usług online bez konieczności wcześniejszego powiadomienia z powodów takich, jak na przykład względy ekonomiczne związane z ograniczoną liczbą użytkowników korzystających z usług KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft, użyto ich na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. Wszelkie pozostałe znaki i nazwy handlowe należą do odpowiednich właścicieli.